

# VIDEOJOGOS JOAQUIM ANDRADE

## «PUZZLE» A CONSTRUIR CRIA QUEBRA-CABEÇAS

**TÍTULO: Quondam**

PROGRAMADO especialmente para a revista «Crash», que o ofereceu, numa cassete com outros títulos, aos seus leitores, Quondam é um jogo passado no futuro, com uma nave espacial que o jogador deve controlar. John Gibson e Karen Davies, da Denton Design, são os responsáveis por Quondam. Ao jogador cabe a responsabilidade de levar a viagem a bom termo. Algo que promete horas de labuta tentando montar um «puzzle» imenso.

A nave em que o jogador se desloca encontra-se nos túneis da Quondam Matrix, um local com 43 hangares, dos quais 15 contêm peças do «puzzle». O objectivo é simples: há que viajar até aos hangares com peças úteis e recolher as peças correctas, juntá-las todas de forma a formar a imagem determina-

da pelos programadores e pôr um ponto final no jogo.

Os restantes hangares do jogo estão providos de armamento extra. É aí que o jogador deve dirigir-se se procura um míssil ou escudos de protecção para a nave. Qualquer das peças se justifica devido ao número de inimigos que o jogador vai encontrar ao longo do percurso.

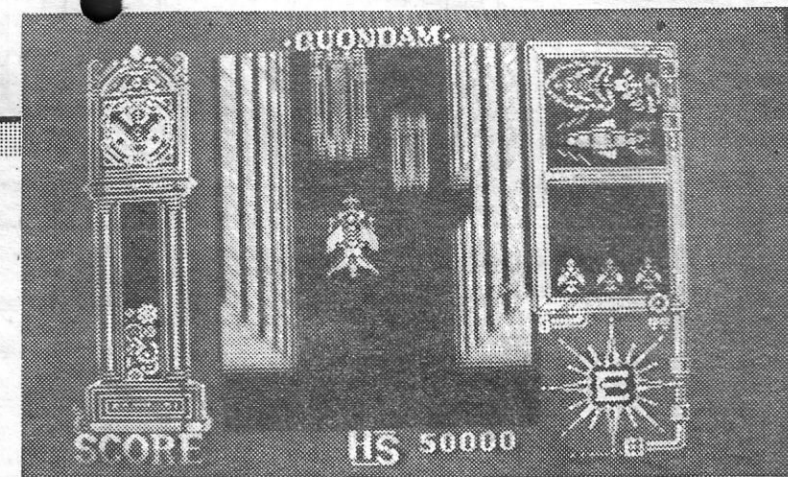
Quando o jogo começa é mostrado um mapa da matrix, com a nave espacial a ser representada por uma seta. Os 15 hangares estão numerados no mapa. Premindo Space o mapa é substituído pelo «écran» de acção. Sempre que necessitar de ver o mapa de novo basta premir Space e de novo esta tela para voltar ao jogo.

Para entrar em cada um dos hangares é necessário voar directamente para este. Como é impossível fazê-lo sem viajar numa recta perfeita, convém situar cada um dos hangares logo no

início do jogo (um mapa é útil) de forma a saber onde deve virar para conseguir chegar ao hangar pretendido.

Ao entrar em qualquer dos hangares com peças do «puzzle» o jogador depara com peças em excesso. De facto, há três vezes mais peças em todo o complexo do que as necessárias para completar o «puzzle». Há que saber escolher as que servem. Aqui reside a dificuldade principal de Quondam.

Logo que o jogo começa é necessário definir em que sala se vai construir o «puzzle». Depois, é para esse ponto da Quondam Matrix que as peças devem ser levadas. Cuidado, que o excesso de peso significa uma perda extra de energia. Quando a imagem estiver completa o «écran» pisca. Então, o jogador tem um bónus (se não excedeu os 40 minutos convencionados para a resolução do jogo) e pode ir abatendo inimigos, equipado com um disparador de mís-



seis e escudos de protecção da nave. E agora a pontuação é dupla.

No «écran» de acção a informação ao jogador está bem representada. Do lado esquerdo, o relógio de pé, mostra o tempo disponível e a energia. O estado dos escudos e os mísseis a bordo são indicados no lado direito do «écran», em cima. Com luz verde estão em boas condições, verde/vermelho indica que o nível está a baixar, vermelho é zero. As vidas à disposição do jogador são indicadas por baixo. Perde-se uma quando a energia se vai mas, que bom, cada 10 mil pontos dão direito a uma vida extra.

A bússola, que permite saber onde fica o cruzamento mais próximo, está na zona inferior desta barra, com a

pontuação a surgir por baixo da janela de acção.

Quondam sofre os problemas próprios de um jogo criado para uma revista. É pobre em relação à concorrência. Apesar disso este simpático título consegue cativar a atenção por algum tempo, especialmente se o jogador é dado a «puzzles» e tem paciência. Sem ser um verdadeiro jogo de «tiro neles», Quondam consegue divertir também nessa área. Já se viu melhor, mas bem pior já surgiu por estas paragens.

**Género: Acção**  
**Gráficos (1-10): 7**  
**Dificuldade (1-10): 8**  
**Conselho: Veja. Depois decida.**

## POLÍCIA CORREDOR EM PROVA ROMANA

**TÍTULO: Running Man**

Mantendo o que *Red Heat* mas só agora com direito a algum espaço para ser referido, *The Running Man* é outro filme/jogo que tem Arnold Schwarzenegger. O filme, que passou quase despercebido no circuito comercial ou, pelo menos, cedo foi relegado para as brumas do esquecimento, parece ter determinado o estilo do jogo.

*The Running Man* é um produto da Grand Slam, que com este jogo esperava, tal como indica no «écran» de abertura, «It's Showtime» — pôr de pé um espectáculo. Para isso foi pedir a Emerald Software que desenvolvesse os bits e bytes necessários à transposição de Arnold Schwarzenegger para o Spectrum.

O jogo começa por nos mostrar um pedaço de animação computadorizada

que tenta levar-nos até ao espírito do que está para vir. Um boneco branco sobre negro corre, corre, corre. É bem isso que o herói vai fazer lá mais para diante.

Quando o jogo começa Arnold é um polícia do futuro que se vê lançado para uma prova de sabor bem romano. O ditador local, que deve ter costela de patricio (romano) decidiu implementar uma espécie de circo nos seus domínios. E as regras são semelhantes às do circo onde tantos cristãos sofreram agruras: os vencidos morrem.

Arnold tem que correr, nível após nível do jogo, defrontando inimigos de variadas manhas e cães de grandes mandíbulas. Para passar cada nível é necessário derrotar o adversário que o guarda. Começa-se com um jogador de hóquei no gelo que nos ameaça com um taco, será necessário lutar com um

ser «eléctrico», tudo para encontrar o tal ditador doído. Os cães são um perigo constante que se pode reduzir com alguns pontapés que os adormecem por momentos.

Obstáculos vários, alguns que obrigam a saltar (e aqui será tempo de descobrir que a forma de controlo de *The Running Man* é tudo menos boa), a possibilidade de recolha de objectos que, nas mãos do herói, se transformam em armas terríveis (parece o tal McGyver agora na TV ao domingo) são o pão-nosso-de-cada-dia ao longo do jogo.

Entre níveis há que resolver «puzzles», uma técnica que, curiosamente, também é apresentada em *Red Heat*, o mais recente jogo de filme em que Arnold Schwarzenegger participa. Mas, mesmo com os subjogos, *The Running*



*Man* não consegue guindar-se acima de uma muito anónima prestação.

Os gráficos não são o que se esperava, o movimento do boneco controlado pelo jogador revela algumas imperfeições. Quando o herói corre ou salta pode mesmo tornar-se desesperante. Pouca cor, som sem referência. No

tudo o jogo não é mau, consegue-se passar algum tempo com ele, mas, com tanta coisa no mercado, será que vale a pena?

**Género: Acção**  
**Gráficos (1-10): 7**  
**Dificuldade (1-10): 8**  
**Conselho: Veja antes de comprar.**

## DUETO DE BLINDADOS NÃO LEVA JOGO LONGE

**TÍTULO: Vindicators**

EDIÇÃO da Domark com a Consult Computer Systems por detrás da programação, *Vindicators* (não confundir com *Vindicator*, outro jogo já com algum tempo de vida) é para ser jogado de parceria com um amigo. Assim, divide-se o mal por dois.

Apanhado, em missão de rotina, pela surpresa de um encontro com uma patrulha inimiga, o jogador, que viaja a bordo de um blindado equipado com as mais desenvolvidas peças do arsenal bélico (a acção situa-se no ano 2525, lembra-se da canção «In The Year 2525»?), tem que conseguir responder ao fogo do inimigo se quer salvar a Terra.

São catorze as estações de batalha a postos para a invasão do nosso planeta. Há que pô-las fora de combate, uma a uma, tratando de destruir o centro de controlo de cada uma. Aqui, tudo se transforma se dois jogadores participarem. Para mais fácil, claro, o que é óptimo porque *Vindicators* até nem é um jogo difícil.

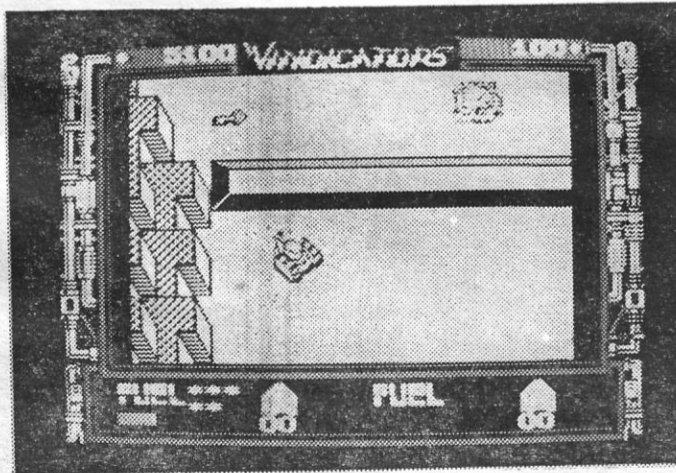
O blindado em que se viaja é uma resistente peça de engenharia. Não menos, porém, são os veículos ao serviço do inimigo. E há

ainda que contar com ninhos de metralhadoras, canhões, perigos vários que teimam em dificultar a vida do candidato a salvador da Terra.

Para facilitar o avanço do herói (ou dos, se a opção de dois jogadores for escolhida) há estrelas espalhadas pelo caminho que é necessário recolher. No fim do nível podem ser trocadas por objectos úteis ao jogador. Combustível para o blindado deve ser uma prioridade na lista de buscas. É que, da maneira que o motor consome, se não for alimentado regularmente, é mesmo «game over».

Para passar de nível para nível é necessário recolher a chave que permite abrir a porta de comunicação. Aqui tudo bem, que a peça está quase sempre na área perto do fim do nível.

*Vindicators* é engraçado. Mas é difícil ir além desse ponto no que



toca este lançamento da Domark. Os gráficos são simples, já vistos e, é bom que se diga, com alguns problemas de movimento. Cor ausente, viva a monocromia, e muitos espaços vazios, sem nada (pelo menos nos primeiros níveis) que atraia a atenção.

O jogo em si lembra *Fernandez*

*Must Die*, talvez a mais conseguida das últimas experiências deste género no Spectrum.

**Género: Acção**  
**Gráficos (1-10): 6**  
**Dificuldade (1-10): 6**  
**Conselho: Veja antes de comprar.**

TOP «A CAPITAL»

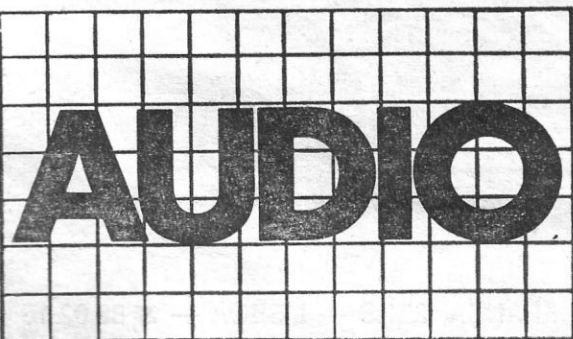
### OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — BATMAN II
- 2.º — INDIANA JONES
- 3.º — DICK DANGER BUS
- 4.º — 24 HORAS LE MANS
- 5.º — KENNY DALGLISH
- 6.º — SUPER SCROMBLE
- 7.º — LICENÇA PARA MATAR
- 8.º — CRAZY CALF 2
- 9.º — RENEGATE 3
- 10.º — F-TYPE

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos Melo Informática, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXI



TODOS OS MESES MAIS DE UMA DEZENA DE TESTES QUE O AJUDARÃO A ESCOLHER MELHOR O SEU EQUIPAMENTO E O JÁ INDISPENSÁVEL  
**GUIA AUDIO/HI-FI CHOICE**

**JÁ ESTÁ NAS BANCAS**



# VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

## O canto dos outros

ESPAÇO alargado (e ainda bem) para os «Outros». E o volume de correspondência que anda por aqui promete deixar-nos ocupados durante algum tempo. Mas leiam o que se segue, carta de apresentação, explicação, de um leitor que quer ver mais gente a falar destas coisas. Antes, porém, fique a saber que o mapa e as dicas de *The Goonies* é para o Atari 800XL.

Olá,

Já desde Junho do ano passado que eu tenho os quatro primeiros níveis do *Goonies* acabados, só que depois entrei em férias, e aí foi o esquecimento total. Mas, na semana passada, estava eu a ler «A Capital», quando vi um mapa do *Goonies* para o MSX e, imediatamente, fui ao meu quarto em busca dos níveis perdidos. E lá os encontrei, muito bem guardadinhos dentro de uma gaveta. Então, logo em seguida, dei as mãos à obra e enquanto iam jogando (eu e o meu irmão) eu ia desenhando os outros níveis. Depois, foi só fazer uma pequena explicação (4 folhas, uff).

Ah, é verdade! Já quase me ia esquecendo de me apresentar! Caso ainda ninguém tenha reparado, eu chamo-me *Tiago Ribeiro*, tenho 13 anos de idade (quase 14), moro na Trav. Boa-Hora, 17, 3.º Fte. (1300 Lisboa), o meu telefone é o 64 47 85 e ando desesperadamente à procura de um jogo chamado *Gauntlet* (para o Atari). Agradecia, portanto, que algum possuidor desse jogo me contactasse.

Já agora, preciso de ajuda para os seguintes jogos: *Robin Hood*; *ET Phone Home*; *F-15 Strike Eagle* (os códigos); *Spellbound*; *007 - The Living Daylights*; *The Last V8*; *Warlock*; *Red Moon*; *Wizard* e *Milk Race*.

E estou ao dispor de quem necessite de ajuda nos seguintes jogos: *Jungle Hunt*; *Monty's Revenge*; *Super Zaxxon*; *Final Legacy*; *Star Fighter*; *Star Raiders II*; *Rescue Mission II*; *Goonies*; *Bruce Lee*; *Fort Apocalypse* e *Zyber*.

Gostaria também de trocar mapas, jogos, dicas e tudo o mais, com todos («Todos» quer dizer mesmo todos) os possuidores do Atari (16 bits) ao longo de todo o País.

Voltarei a escrever em breve.

### THE GOONIES

NOTA — Para jogar com um colega basta carregar em OPTION no «screen» inicial.

#### Nível 1

Com um dos bonecos ir até à escada (F) e subi-la. Empurrar a cadeira (A) até ficar por baixo da escada (G). Saltar para cima da cadeira, subir a escada e pôr o boneco encostado à parede da direita, ficando assim à frente da máquina (B).

Com o outro boneco descer a escada (H) e atirar o reservatório de água (C) para cima da lareira (D) onde se abrirá um buraco. Descê-lo e ir para o lugar (E).

Em seguida, mal acabe de sair uma nota da máquina (B) descer rapidamente as escadas (G, F e H) e ir para o lugar (E).

P.S. — Ter muito cuidado com a mulher (L) que, de vez em quando, sai da porta (J) e se nos apanha perdemos uma vida.

NOTA — Para atirar o reservatório de água (C) para cima da lareira é preciso encostar o boneco à parede da esquerda e saltar em diagonal para a direita.

#### Nível 2

Passar os dois bonecos, as três pedras que sobem e descem, pô-los em cima da plataforma (A) e saltar para o lugar (G). Pôr um dos bonecos na rosca (C) que fará subir a pedra (B). Com o outro subir a escada (J) e pôr-se em cima da bola (D). Passar os três vasos que deitam água (para andar para a esquerda empurrar o «joystick» para a direita e vice-versa) e pôr outro boneco encostado à porta (F). Com o outro, saltar para cima da escada (H), saltar de novo para se agarrar ao cano (L) e apanhar a chave (E). Em seguida, descer a escada (H) e entrar pela porta (F).

P.S. — Ter muito cuidado com os pássaros que, se nos tocam, perdemos uma vida; ter também cuidado com as pedras que sobem e descem, com os vasos que deitam água e com a própria

água, pois todos eles tiram-nos uma vida.

#### Nível 3

Com um dos bonecos subir as escadas (D e E) e saltar para o lugar (F). Pôr o outro no cano (A) e com o primeiro boneco subir a escada (G), saltar para o cano (H) e pô-lo no cano (C). Com o outro, subir a escada (E), saltar para o lugar (F), descer a escada (L) e pô-lo no cano (B), o que fará estoirar a porta (M). Ainda com o mesmo boneco, subir as escadas (L e G), saltar para o cano (H) e atravessar a porta (M) com os dois bonecos.

P.S. — Ter muito cuidado com os bicos de gás (T) que são accionados pelo homem (N) e que nos fazem perder uma vida; ter também em atenção o homem que, a meio jogo, desce a escada (N) e tenta alvejar-nos com uma pistola.

#### Nível 4

Deixar passar a primeira bola, e esperar, no lugar de início, que todos os pássaros se tenham ido embora.

Em seguida, enquanto um boneco vai para o puxador (D), o outro «aguenta» a bola lá em cima utilizando o puxador (A). Quando o boneco que está no puxador (D) estiver pronto, puxar o osso (A) para a bola cair pelo alçapão (B). Seguidamente, enquanto um boneco «aguenta» a bola utilizando o puxador (D) o outro vai para o puxador (G) e, quando estiver pronto, o outro deixa a bola cair pelo alçapão e avançar para a alavanca (M). Quando lá tiver chegado, o outro, servindo-se do puxador (G), abre o alçapão (H) e deixa cair a bola, que ao passar pela alavanca (N) faz desaparecer uma das três barras (O). Repetir tudo mais duas vezes e em seguida, descendo a escada (P) deixar-se cair pelo buraco (S).

P.S. — O puxador (A) abre o alçapão (B) e fecha o (C).

O puxador (D) abre o alçapão (E) e fecha o (F).

O puxador (G) abre o alçapão (H) e fecha o (J).

Tentar não deixar passar mais de três bolas, pois o martelo (Q) vai andando um

pouco, e se bater no sino (R) saem muitos pássaros que se nos tocam perdemos uma vida.

NOTA — Este nível é mais fácil do que parece!!

#### Nível 5

Descer, imediatamente, com os dois bonecos as escadas (Q e R). Esperar, até que a guma «abelha» (?) largue um ovo por debaixo da escada (S) ou ao pé do trampolim (H). Avançar com os dois bonecos para a boca da caveira (C) e aparecerão no lugar (D). Enquanto um boneco se põe em cima do trampolim (H) e começa a saltar, o outro entra pelo túnel (E) para aparecer no olho da caveira (F) e desce a escada (S). Nesta altura o outro boneco deve estar já pendurado no puxador (P), o que fará aparecer numa plataforma por cima do «fogo» (?) (G) por onde o outro boneco deverá passar e pôr o ovo por cima do que já lá está (L).

Se as «abelhas» deixarem algum ovo em cima da plataforma (N) basta saltar no trampolim (J) e agarrar no puxador (O), que fará desaparecer a plataforma (N) e assim o ovo cairá no «fogo».

Quando já se tiverem posto quatro ovos em cima do ovo (L) saltar com os dois bonecos para o lugar (M).

P.S. — Ter em atenção as «abelhas» porque não têm altura nem sítio certo para aparecerem.

Ter cuidado também com os ovos, pois quando ficam vermelhos sai de lá um pássaro que percorre quase todas as plataformas.

#### Nível 6

Avançar com os dois bonecos para o lugar (A) e ter muito cuidado com as «bolas» (?) que caem do tecto. Aguardar um pouco até as plataformas desaparecerem o que nos fará cair para o lugar (B) e deixar-se cair para a plataforma (C). Com um boneco, subir a esca-

XXII — GUIA TV/«A CAPITAL»

# ALBA

## ANTENAS PARABÓLICAS AO ALCANCE DE TODOS

A MELHOR RECEPÇÃO COM APENAS 80 cm DE DIÂMETRO (OFF-SET)



O PREÇO? Pergunte numa loja de electrodomésticos, ficará surpreendido!

Representantes exclusivos:

**AUDIMAX — Sociedade de Representações, Lda.**

Rua da Eira, 8-B — ALGÉS • 1495 LISBOA • ☎ 410 62 75



# RUMOSATE

## CONSULTORES DE INFORMÁTICA

### ASI

**NOVIDADE**

APENAS  
**16.500\$**  
mensais

- INTEL 8088-2 CPU (8/10 Mhz)
- 640 K EXPANSÍVEIS / MEMÓRIA INTERNA
- 1 PORTA PARALELO / 2 SÉRIE
- 1 DRIVE 3,5" OU 5,25"
- DISCO RÍGIDO 20 MB

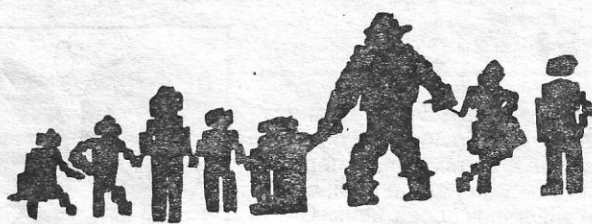


R. PENHA DE FRANÇA, 221-B — LISBOA — ☎ 82 02 15

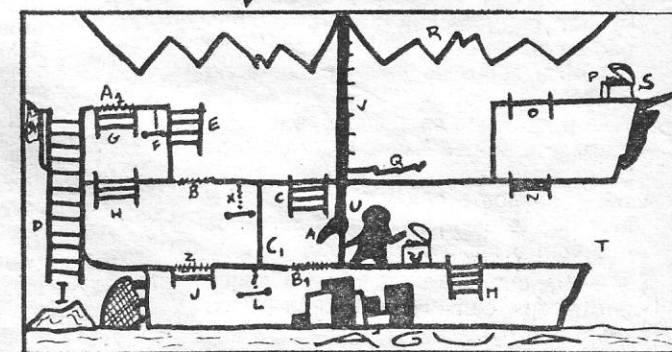
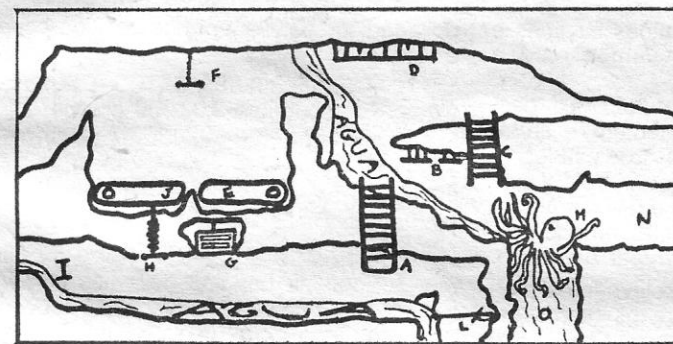
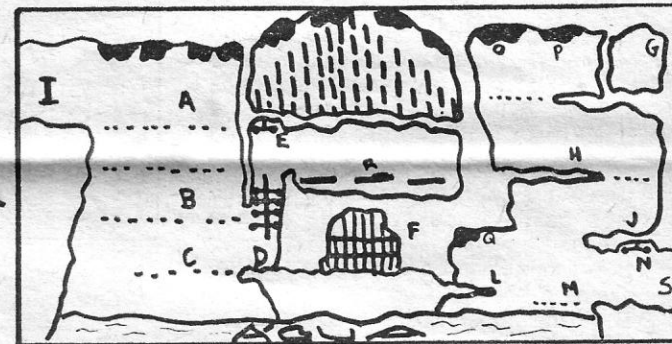
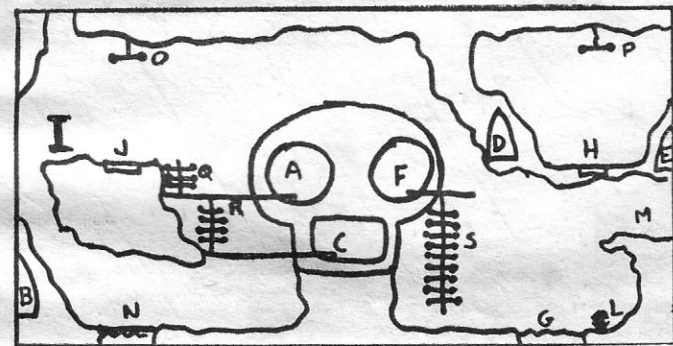
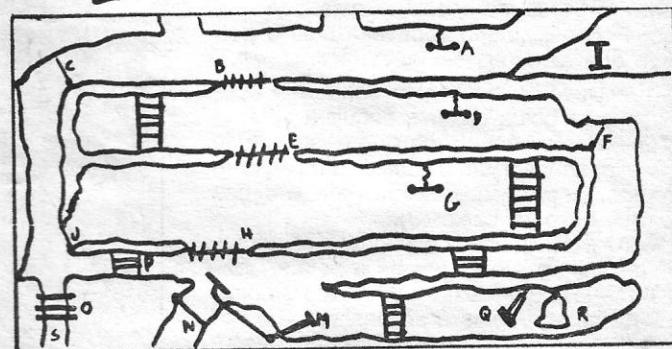
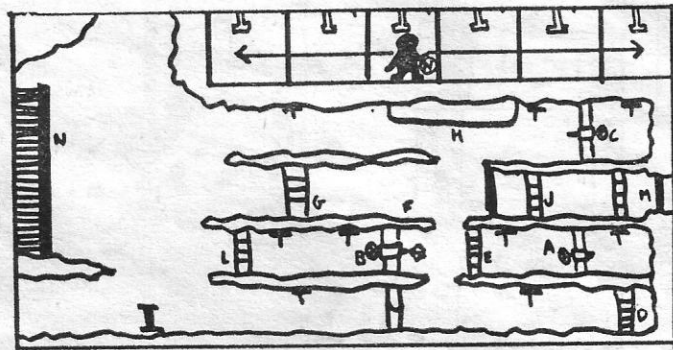
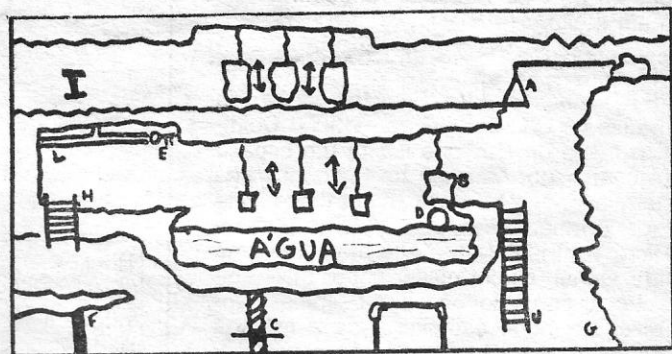
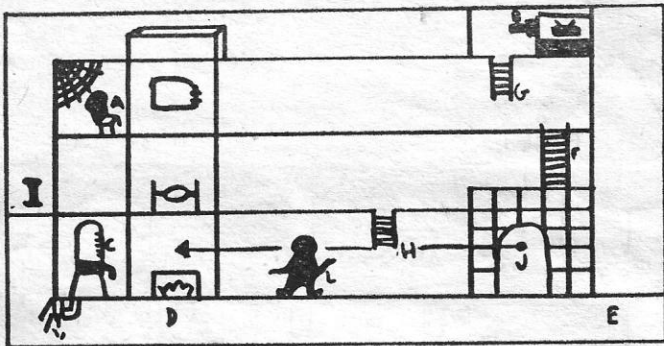


# THE GOONIES™

JIL ATARI



da (D) e puxar o osso (E) que fará abrir a porta (F), com o outro boneco atravessar a porta (F) e irá ter ao túnel (G). Logo após a queda das «bolas» (O e P) saltar para a plataforma (H) e saltar de novo para a outra plataforma (J). Em seguida, esperar que as «bolas» (O, P e Q) tenham caído e saltar para a plataforma (L), mas têm que ficar mesmo na ponta, se não a «bola» (Q) acerta-nos e perdemos uma vida. Seguidamente, esperar que alguma «bola» atinja a plataforma (R) que fará aparecer (por escassos segundos) a plataforma (M) para a qual temos que saltar rapidamente para chegar ao puxador (N) que abrirá de novo a porta (F). Depois, repetir o percurso desde a porta (F) até ao puxador (N) com o outro boneco.



Feito por: 9/8/89  
Tiago Ribeiro & Miguel Ribeiro

P.S. — Não podemos cair à água, pois perde-se uma vida (por isso ter cuidado com as plataformas que aparecem e logo em seguida, desaparecem).

## Nível 7

Com um boneco, subir a escada (A) saltar para os ferros (B), subir a escada (C) e saltar para o ferro (D). Em seguida, avançar para a esquerda (sem largar o ferro) e saltar para a mola (E), pular e puxar o osso (F) que fará cair a caixa (G) que será arrastada pela água (mas não desaparece, pois pára por baixo da escada (A). Com o mesmo boneco, pular várias vezes na mola (E) para ganhar altura e saltar em diagonal para a direita, descer a escada (A) e empurrar a caixa, até estar por baixo do puxador (H). O outro boneco tem de saltar para cima da caixa e agarrar no osso (H). O outro sobe a escada (A), salta para os ferros (B), sobe a escada (C), salta para os ferros (D) e salta, de novo, para a mola (J) até conseguir puxar o osso (F). Nesse momento, o polvo (M) desce para dentro do buraco (O). Com o mesmo boneco, saltar em diagonal para a direita, impulsionando-se através da mola (J) e saltar para cima do polvo (M) e ir para o lugar (N). Com o outro boneco, subir a escada (A), saltar por cima do polvo (M) e ir para o lugar (N).

P.S. — Ter muito cuidado com os pássaros e com a água, que nos arrasta na direcção da espada (L) ou na direcção do polvo (M), o que nos faz perder uma vida.

## Nível 8

Com o boneco mais baixo, subir a escada (D), descer a escada (E), descer a escada (C) e encostar-se à alavanca (A) que fará abrir o alçapão (B). Com o outro boneco, subir a escada (D), descer a escada (E) e deixar-se cair pelo alçapão (B). Subir a escada (H) e puxar o osso (F) que abrirá o alçapão (A1). Com o boneco mais baixo subir as escadas (C e E) e descer as escadas (G e H) para em seguida puxar o osso (X) que fará abrir o alçapão (Z). O outro desce as escadas (H e J) e puxa o osso (L) que fará abrir os alçapões (A1 e Z). Após o outro boneco ter descido a escada (J), o boneco grande sobe as escadas (M, N e O) e empurra um pouco o baú (P) para a direita, o que fará cair algumas «jóias» (?). A mulher (U), ao ir atrás das jóias, cai pela abertura (T) e morre. Ao cair, abre o alçapão (B1). O boneco grande desce as escadas (O, N e M) e, após o outro ter puxado o osso (L), o boneco grande sobe as escadas (J, H e G) e desce as escadas (E e C) e salta, imediatamente para o lugar (C1). O boneco pequeno sobe as escadas (M e N) e salta para a plataforma (Q). O outro salta para a alavanca (A) que fará subir a plataforma (Q) até ao lugar (S). O boneco grande desce o alçapão (B1) e sobe as escadas (M, N e O) colocando-se no lugar (S).

P.S. — A alavanca (A) abre o alçapão (B). O osso (F) abre o alçapão (A1), o osso (X) abre o alçapão (Z) e o osso (L) abre os alçapões (A1 e Z).

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXIII

# EMERGE

HARDWARE E SOFTWARE SOMOS REVENDEDORES

## JOGOS SPECTRUM

(COM CAPA A CORES)

SEMPRE AS ÚLTIMAS NOVIDADES

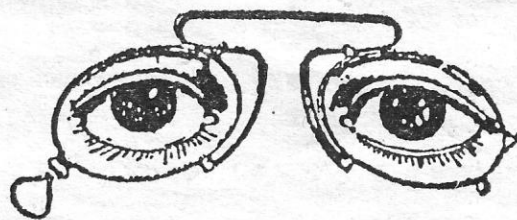
CONSULTE-NOS: Rua Cidade da Horta, 14-B - SALA 1

TEL. 54 27 08 - 57 60 65

LISBOA

NOTA: ENVIAMOS À COBRANÇA

# ÓPTICA BASTOS



EXAMES OPTOMÉTRICOS — ADAPTAÇÃO DE LENTES DE CONTACTO  
MARCAÇÃO DE CONSULTAS MÉDICAS DE OFTALMOLOGIA

NOVAS INSTALAÇÕES:

RUA SOCIEDADE FILARMÓNICA INCRÍVEL ALMADENSE, 3-A  
TELEFONE 275 12 46

2800 ALMADA



# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

## Pokes & Dicas

**T**ARDE é o que nunca vem. E quando Antônio José Fonseca Vieira já desesperava, eis que a sua correspondência atrasada (e a mais recente) surge aqui, com mapa de *Rex* e mais indicações úteis. Claro, já saiu, mas ele ainda há gente que não compra o jornal todas as 6.<sup>as</sup>-feiras e sábados e que depois se queixa. Mas ele há mais coisas para ver esta semana, enquanto se espera que novidades de arromba cheguem aqui ao Poço. Sirvam-se... e não comam muito.

### Rex e ainda

É de Antônio José Fonseca Vieira, da Rua Luís de Camões, 88 r/c — 3000 Coimbra, o mapa de *Rex* que ilustra um espaço aqui bem perto. Mas ele há também dicas (faltam as referências no mapa) que este leitor e o irmão Pedro Miguel (eles formam o Micro Top) juntaram e que merecem uma leitura atenta. Quem quiser saber mais coisas, trocar correspondência ou simplesmente dizer olá pode escrever para a morada acima que eles vão ficar todos contentes. Atenção, eles têm um Spectrum + 2.

#### Informações para Rex

Vou começar por explicar o(s) caminho(s) a seguir para acabar esta parte do jogo. Fica assinalado com uma bola o percurso que achamos ser mais fácil.

- 1 — Deve-se destruir o canhão e apanhar a bolha de ar e seguir a seta.
- 2 — Neste «écran» há que destruir tudo e apanhar a arma que dispara dois tiros. Aqui há que seguir para a direita (D) ou para baixo (B).
- 3 D — Utilizamos o escudo e destruímos os inimigos e seguimos a seta.
- 4 D — Há que destruir o canhão e entrar na base, depois é só descer.
- 5 D — Aqui podemos recarregar o escudo e também disparar contra a parede pois abre-se uma passagem.
- 6 D — Entramos na base e começamos a destruir a parede, cuidado com os gases (são explosivos).
- 7 D — Se o nosso escudo não está no máximo recarregamo-lo e destruímos o resto da parede. Seguidamente vamos apanhar o laser e também podemos seguir para a direita, por cima (S) ou por baixo (C).

- 3 B — Aqui entramos na base destruímos os inimigos seguindo para a direita.
- 4 B — Destruímos os inimigos e recarregamos o escudo.
- 5 B — Entramos na base e seguimos em frente.
- 6 B — Há que destruir vários inimigos e apanhar as bolhas de ar.
- 7 B — Entramos na base e apanhamos o laser e aqui voltamos a ter dois caminhos, por cima (S), mais rápido mas não se apanha o SPRAY, ou por baixo (C) mais comprido mas apanha-se o SPRAY.

- 8 S — Destruímos os inimigos, entramos na base e se necessário recarregamos o escudo.
- 9 S — Subimos e entramos na base temos que ter cuidado com os humanos que vêm por cima.

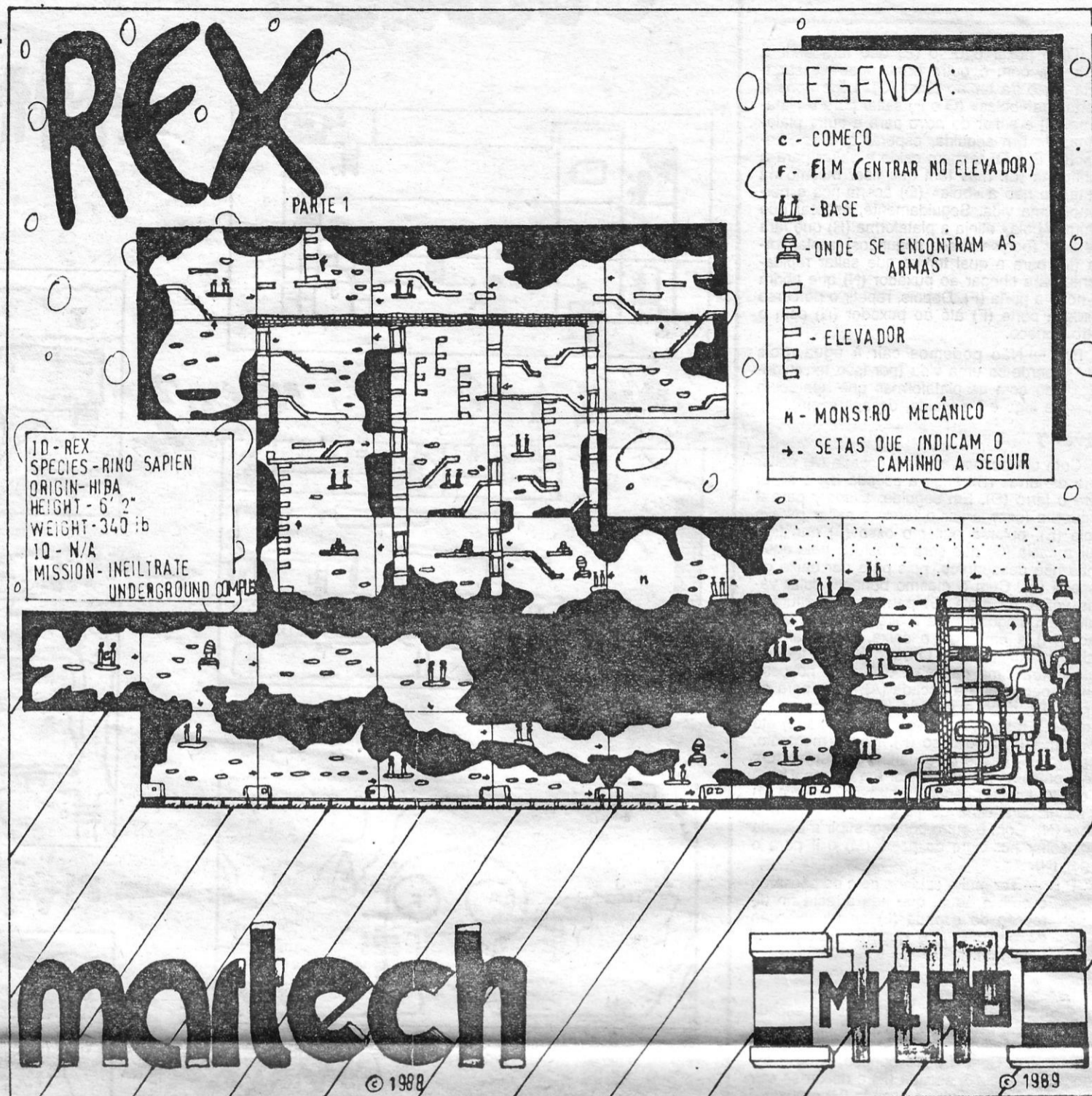
- 8 C — Há que entrar na base e seguir um de dois caminhos por cima (A) ou em frente (C).
- 9 C — Aqui entramos na base e recarregamos o escudo, em seguida subimos.
- 10 C — Neste «écran» só há que subir e destruir os inimigos.
- 11 C — Aqui entramos na base e apanhamos o SPRAY.

- 9 A — Entramos na base e subimos.
- 12 AC — Entramos na base e vamos para a esquerda.

- 13 — Aqui voltamos a entrar na base, temos também que destruir a parede e os gases explosivos e depois recarregar o escudo.
- 14 — Voltamos a entrar na base, e destruímos a parede e seguidamente disparamos muito rapidamente até destruir o monstro mecânico.

- 15 — Entramos na base e apanhamos a última arma, subimos as escadas e no fim recarregamos o escudo.
- 16 — Seguimos em frente, destruindo os inimigos e no final damos um salto para o outro «écran».
- 17 — Aqui com o escudo tentamos chegar ao elevador e vamos para cima.
- 18 — Continuamos no elevador até ao fim depois recarregamos o escudo, depois entramos na base e passamos ao «écran» seguinte.

- 19 — Destruímos os canhões inimigos e entramos na base e vamos para a direita.
- 20 — Aqui utilizamos um raio que destrói tudo o que há no «écran» e entramos na base e depois no elevador.
- 21 — Voltamos a encontrar dois caminhos um para a direita (D) e outra para a esquerda (E), mas antes há que destruir o inimigos e recarregar o escudo.
- 22 E — Aqui temos três elevadores e há que saltar de uns para os outros até ao fim sem cair, pois morre-se.
- 23 E — Utilizamos um raio e seguimos para o próximo «écran».
- 24 E — Voltamos a utilizar um raio e subimos para o penúltimo «écran».
- 25 E — Entramos na base e vamos para a direita.
- 26 E — Andamos para a direita e subimos com o escudo e entramos no elevador e depois o código é-nos dado.
- 22 D — Utilizamos um raio para destruir os inimigos e subimos, mas com cuidado, pois estão sempre a aparecer humanos.
- 23 D — Utilizamos um raio e recarregamos um escudo.
- 24 D — Aqui há que utilizar o escudo e andar sempre para a esquerda.
- 25 D — Entramos na base e passamos ao «écran» final.
- 26 D — Subimos as plataformas e vamos para o elevador e é-nos dado o código para segunda parte.



- 19 — Destruímos os canhões inimigos e entramos na base e vamos para a direita.
- 20 — Aqui utilizamos um raio que destrói tudo o que há no «écran» e entramos na base e depois no elevador.
- 21 — Voltamos a encontrar dois caminhos um para a direita (D) e outra para a esquerda (E), mas antes há que destruir o inimigos e recarregar o escudo.
- 22 E — Aqui temos três elevadores e há que saltar de uns para os outros até ao fim sem cair, pois morre-se.
- 23 E — Utilizamos um raio e seguimos para o próximo «écran».
- 24 E — Voltamos a utilizar um raio e subimos para o penúltimo «écran».
- 25 E — Entramos na base e vamos para a direita.
- 26 E — Andamos para a direita e subimos com o escudo e entramos no elevador e depois o código é-nos dado.
- 22 D — Utilizamos um raio para destruir os inimigos e subimos, mas com cuidado, pois estão sempre a aparecer humanos.
- 23 D — Utilizamos um raio e recarregamos um escudo.
- 24 D — Aqui há que utilizar o escudo e andar sempre para a esquerda.
- 25 D — Entramos na base e passamos ao «écran» final.
- 26 D — Subimos as plataformas e vamos para o elevador e é-nos dado o código para segunda parte.

Ainda sobre o *Rex* gostaria de dizer que de 10 mil em 10 mil pontos ganha-se uma vida por isso há que «matar» bastantes inimigos.

Queria explicar que na explicação, digo para entrarem sempre na base porque sempre que perdemos uma vida regressamos à última base onde estivemos.

Só podemos ter cinco armas e para as pôr a funcionar temos que apanhar muitas bolhas de ar deixadas pelos inimigos.

O código para a segunda parte nunca é igual, pois nele fica a pontuação, número de vidas, armas, e também o escudo, deixo

dois códigos para quem não consiga acabar a 1.<sup>a</sup> parte:

- 1.<sup>o</sup> — 8885899598999410 — temos: 4 vidas: 00 escudo: ± 100 000 pontos
- 2.<sup>o</sup> — 8887808966979309 — temos: 2 vidas: 99 escudo: ± 193 000 pontos

Na segunda parte não se deve tocar nas plantas pois elas também matam.

**WEC LE MANS 128 K** — Neste excelente jogo da Imagine devemos começar com a primeira mudança (só há duas) e quando for a 100 mph passar para a segunda pois a aceleração será muito mais rápida. Quando for uma curva muito apertada primeiro passa-se de 2.<sup>a</sup> para 1.<sup>a</sup> e só depois se utiliza o travão se for necessário.

**TECNO COP** — Para apanhar os bandidos há que chegar o mais próximo deles e só depois disparar, devemos também apanhar os objectos que encontramos porque alguns dão-nos energia.

**SOLDIER OF FORTUNE** — Primeiro devemos lutar com o monstro da zona e depois apanhar as seis partes do ar elemental e em seguida lutar com o monstro da zona. No fim de derrotarmos o monstro da zona podemos passar para o segundo ou terceiro nível.

**VICTORY ROAD** — Devemos avançar e matar os inimigos, apanhando sempre os objectos que nos são deixados pois eles são muito úteis. A dada altura abre-se um buraco e aí há que defrontar um terrível monstro.

### Super Scramble

Eis um jogo que ainda não foi visto aqui (tá para breve) mas que alguém já experimentou. Trata-se de *Super Scramble Simulator* da Gremlin Graphics, que Marco Aurélio Pacheco Glória, da Rua Padre da Glória, Bloco B, 1.<sup>o</sup> d.<sup>o</sup> — 8500 Portimão, já tem na prateleira. Na mesma carta o Marco aproveitou para (depois das piadas aos monstros, olha que eles ficaram ofendidos...) debitar algumas dicas curtas para jogos bem compridos.

Esta é a terceira carta que envio para o

Poço e espero que ela não vá parar à barreira do come-papel (será que vocês nunca dão descanso ao bicho?).

Aqui vai uma salada de dicas para jogos variados e ainda pokes para *Renegade 3* que funcionam 100%.

Eu queria uma grande ajuda a quem me arranjasse o jogo *Navy Moves* em troca de um jogo qualquer.

**THUNDER BLADE** — Quando o jogo entrar escolham o «joystick» e aparecerá: A — KEYBOARD SPEED CONTROL; B — JOYSTICK SPEED CONTROL. Carreguem ao mesmo tempo em G + O e o BORDER ficará azul-claro por uns momentos. Voltem a jogar normalmente e se carregarem em ENTER poderão passar ao nível seguinte.

**DOMINATOR** — Quando estiverem a jogar carreguem em todas as teclas ao mesmo tempo até aparecer a mensagem CHEAT ON, assim ficarão invulneráveis.

**WEC LE MANS** — Nunca mudem para a mudança alta antes de atingirem as 100 milhas. Mudem só para a mudança baixa quando sentirem que vão despistar-se. Quando aparecerem muitos carros à vossa frente mudem para a mudança mais baixa até surgir uma oportunidade de os passar.

**SUPER SCRAMBLE SIMULATOR** — Teclas: 1 — cima; Z — baixo; 9 — travar; 0 — acelerar; M-Fogo. 1 + M — Aumenta mudança; 2 + M — Baixa mudança; 9 + M — Levanta roda traseira; 0 + M — Levanta roda dianteira.

**RENEGADE 3** — No «écran» do «menu» carreguem em Q + T e a seguir escolham o controlo do jogo. Depois comecem a jogar, mas se carregarem em Q + T poderão passar de nível.

POKE 38500, 0 (vidas infinitas)  
POKE 39095, 0 (tempo infinito)



## **Sanxion**

Do leitor *Pedro Canário*, da Rua Herculaniano de Carvalho, lt. 168-c/v d.º — 2700 Amadora, um carregador para *Sanxion* que se espera funcione mesmo. Façam favor de teclar o que se segue.

```
10 REM SANXION POKES
20 LET T = 0: FOR 1 = 23296 TO
  23370: READ a
30 IF a < 999 THEN POKE 1, 9: LET
  T = T + a: NEXT 1
40 IF < > 8793 THEN PRINT " Error na
  data": STOP
50 CLEAR 32767: RANDOMIZE USR
  23296
60 DATA 221, 33, 0, 128, 17, 17
70 DATA 0, 175, 55, 205, 86, 5
80 DATA 58, 0, 128, 254, 3, 12
90 DATA 237, 221, 33, 0, 253
100 DATA 17, 0, 27, 62, 255, 55
  DATA 205, 86, 5, 62, 201, 50
120 DATA 17, 253, 205, 0, 253, 33
130 DATA 49, 91, 34, 216, 253
140 DATA 195, 128, 253, 33, 255
150 DATA 252, 17, 255, 255, 1, 1
160 DATA 160, 237, 184, 175, 50
170 DATA 233, 142, 49, 255, 15, 253
180 DATA 33, 58, 92, 251, 195, 0, 96
```

## **El Cid e SDI**

Confusão de palavras muito parecidas. Mas *El Cid* é um jogo e *SDI* outro. Desde os tempos dos cavaleiros até à «guerra das estrelas». E com *Super Gran* pelo meio depois de *Barbarian II*. Teclas e outras coisas úteis, tudo enviado pelo leitor *Rui Pedro da Costa Chaves*, de Santo André. Simples, eficaz e para fechar este vosso espaço. Até para a semana.

## **BARBARIAN II**

A	— virar
Q	— correr
Q + SPACE	— saltar
A + SPACE	— golpe baixo
P + SPACE	— pontapé
+ SPACE	— golpe ao pescoço
P/O	— esq./dir.
N	— entrar

## **Trocam quando mudamos de direcção**

*SDI* — Se tiver um «joystick» com auto, coloque o satélite numa posição o menos possível arriscada e ligue o auto. Apenas a mira se move disparando automaticamente.

Quando algum objecto se aproximar do satélite, desligue o auto e «fuja».

*EL CID* — Teclas (Sinclair): S. SHIFT — esq.; ENTER — baixo; L — fogo; K — cima; O — dir.

*SUPER GRAN* (3.º nível) — O jogador tem de «aguentar» o carro em andamento durante o máximo de tempo possível. Ex.: Se meterem a 4.ª velocidade, esperem o outro carro alcançar-vos e aumentem a velocidade (de 1 em 1). Quando estiverem ao mínimo diminuam (de 1 em 1) mas esperem sempre até o outro carro vos alcançar e quando estiverem no mínimo ultrapassem-no metendo a 2.ª velocidade, e assim sucessivamente.

## **POKES & DICAS**

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
1124 LISBOA CODEX